# METODA PĂLĂRIILOR GÂNDITOARE

Acest nou tip de metodă de predare – învaţare este un joc în sine. Copiii se impart în şase grupe – pentru şase pălării. Ei pot juca şi câte şase într-o singură grupă. Împăţirea elevilor depinde de materialul studiat. Pentru succesul acestei metode este important însă ca materialul didactic să fie bogat, iar cele şase pălării să fie frumos colorate, să-i atragă pe elevi.

Ca material vor fi folosite 6 *pălării gânditoare,* fiecare având câte o culoare: alb, roşu, galben, verde, albastru şi negru. Fiecare, bineînţeles, că rolurile se pot inversa, participanţii fiind liberi să spună ce gândesc, dar să fie în acord cu rolul pe care îl joacă. Fiecare culoare reprezintă un rol.

*Pălăria albă*

•este obiectivă asupra informaţiilor;
•este neutră;

*Pălăria roşie*

•lasă liber imaginaţiei şi sentimentelor;
•este impulsivă;
•poate însemna şi supărare sau furie;
•reprezintă o bogată paletă a stările afective;

*Pălăria neagră*

•exprimă prudenţa, grija, avertismentul, judecata;
•oferă o pespectivă întunecoasă, tristă, sumbră asupra situaţiei în discuţie;
•reprezintă perspectiva gândirii negative, pesimiste;

*Pălăria galbenă*

•oferă o pespectivă pozitivă şi constructivă asupra situaţiei;
•culoarea galbenă simbolizează lumina soarelui, strălucirea, optimismul;
•este gândirea optimistă, constructivă pe un fundament logic;

*Pălăria verde*

• exprimă ideile noi, stimulând gândirea creativă;
• este simbolul fertilităţii, al producţiei de idei noi, inovatoare;

*Pălăria albastră*

• exprimă controlul procesului de gândire;
• albastru a rece; este culoarea cerului care este deasupra tuturor, atotvăzător şi atotcunoscător;
• supraveghează şi dirijează bunul mers al activităţii;
• este preocuparea de a controla şi de a organiza;

Participanţii trebuie să cunoască foarte bine semnificaţia fiecărei culori şi să-şi reprezinte fiecare pălărie, gândind din perspectiva ei. Nu pălăria în sine contează, ci ceea ce semnifică ea, ceea ce induce culoarea fiecăreia.

Cele 6 *pălării gânditoare* pot fi privite în perechi:
pălăria albă – pălăria roşie

pălăria neagră – pălăria galbenă
pălăria verde – pălăria albastră

Cum trebuie să se comporte cel care "poartă" una din cele 6 *pălării gânditoare*:

Pălăria albă. Cel ce poartă pălăria albă trebuie să-şi imagineze un computer care oferă informaţii şi imagini atunci când acestea i se cer. Calculatorul este neutru şi obiectiv. Nu oferă interpretări şi opinii. Când "poartă" pălăria albă, gânditorul trebuie să imite computerul; să se concentreze strict pe problema discutată, în mod obiectiv şi să relateze exact datele.

Gânditorul pălăriei albe este disciplinat şi direct. Albul (absenţa culorii) indică neutralitatea.

Pălăria roşie. Purtând pălăria roşie, gânditorul poate spune aşa: *"Aşa simt eu în legătură cu…"* Această pălărie legitimează emoţiile şi sentimentele ca parte integrantă a gândirii. Ea face posibilă vizualizarea, exprimare lor. Pălăria roşie permite gânditorului să exploreze sentimentele celorlalţi participanţi la discuţie, întrebându-i care este părerea lor "din perspectiva pălăriei roşii", adică din punct de vedere emoţional şi afectiv. Cel ce priveşte din această perspectivă nu trebuie să-şi justifice feeling-urile şi nici să găsească explicaţii logice pentru acestea.

Pălăria neagră. Este pălăria avertisment, concentrată în special pe aprecierea negativă a lucrurilor. Gânditorul pălăriei negre punctează ce este rău, incorect şi care sunt erorile. Explică ce nu se potriveşte şi de ce ceva nu merge; care sunt riscurile, pericolele, greşelile demersurilor propuse. Nu este o argumentare ci o încercare obiectivă de a evidenţia elementele negative. Se pot folosi formulări negative, de genul: *"Dar dacă nu se potriveşte cu…" "Nu numai* că nu merge, dar nici nu…"

Gânditorul nu exprimă sentimente negative, acestea aparţinând pălăriei roşii, după cum aprecierile pozitive sunt lăsate pălăriei galbene. În cazul unor idei noi, pălăria galbenă trebuie folosită înaintea pălăriei negre.

Pălăria galbenă. Este simbolul gândirii pozitive şi constructive, al optimismului. Se concentrează asupra aprecierilor pozitive, aşa cum pentru pălăria neagră erau specifice cele negative. Exprimă speranţa; are în vedere beneficiile, valoarea informaţiilor şI a faptelor date. Gânditorul pălăriei galbene luptă pentru a găsi suporturi logice şI practice pentru aceste beneficii şi valori. Oferă sugestii, propuneri concrete şi clare. Cere un efort de gândire mai mare, Beneficiile nu sunt sesizate întotdeauna rapid şI trebuie căutate. Ideile creative oferite sub pălăria verde pot constitui material de studiu sub pălăria galbenă. Nu se referă la crearea de noi idei sau soluţii, acestea fiind domeniul pălăriei verzi.

Pălăria verde. Simbolizează gândirea creativă. Verdele exprimă fertilitatea, renaşterea, valoareasemințelor. Căutarea alternativelor este aspectul fundamental al gândirii sub pălăria verde. Este folosită pentru a ajunge la noi concepte şi noi percepţii, noi variante, noi posibilităţi. Gândirea laterală este specifică acestui tip de pălărie. Cere un efort de creaţie.

Pălăria albastră. Este pălăria responsabilă cu controlul demersurilor desfăşurate. E gândirea despre gândirea nevoită să exploreze subiectul. Pălăria albastră este dirijorul orchestrei şi cere ajutorul celorlalte pălării. Gânditorul pălăriei albastre defineşte problema şi conduce întrebările, reconcentrează informaţiile pe parcursul activităţii şi formulează ideile principale şi concluziile la sfârşit. Monitorizează jocul şi are în vedere respectarea regulilor. Rezolvă conflictele şi insistă pe construirea demersului gândirii. Intervine din când în când şi de asemeni la sfârşit. Poate să atragă atenţia celorlalte pălării, dar prin simple interjecţii. Chiar dacă are rolul conducător, este permis oricărei pălării să-i adreseze comentarii şi sugestii.

Pălăria albastră → clarifică
Pălăria albă → informează
Pălăria verde → generează ideile noi şi efortul
Pălăria galbenă → aduce beneficii creative
Pălăria neagră → identifică greşelile

Pălăria roşie → spune ce simte despre

Un exemplu de întrebări / comportamente posibile în acest joc este:

| ***Pălăria albă*** | ***Pălăria roşie*** | ***Pălăria galbenă*** | ***Pălăria neagră*** | ***Pălăria albastră*** | ***Pălăria verde*** |
|---|---|---|---|---|---|
| ➢Ce informaţii avem?<br>➢Ce informaţii lipsesc?<br>➢Ce informaţii am vrea să avem?<br>➢Cum putem obţine informaţiile? | ➢Punându-mi pălăria roşie, uite<br>➢cum privesc eu lucrurile…<br>➢Sentimentul meu e că…<br>➢Nu-mi place felul cum s-a<br>➢procedat. | ➢Pe ce se bazează aceste idei?<br>➢Care sunt avantajele?<br>➢Pe ce drum o luăm?<br>➢Dacă începem aşa… sigur vom ajunge la rezultatul bun! | ➢Care sunt erorile?<br>➢Ce ne împiedică?<br>➢La ce riscuri ne expunem?<br>➢Ne permite regulamentul? | ➢Putem să rezumăm?<br>➢Care e următorul pas?<br>➢Care sunt ideile principale?<br>➢Să nu pierdem timpul şi să<br>➢ne concentrăm asupra…, nu<br>➢credeţi? | ➢Şansa succesului este dacă…<br>➢Cum poate fi altfel atacată<br>➢problema?<br>➢Putem face asta şi în alt mod?<br>➢Găsim şi o altă explicaţie? |

Marele avantaj al acestei metode este acela că dezvoltă competenţele inteligenţei lingvistice, inteligenţei logice şi inteligenţei interpersonale.

**TEHNICA LOTUS (Floarea de nufăr)**
**(LOTUS BLOSSOM TECHNIQUE)***

Tehnica florii de nufăr presupune deducerea de conexiuni între idei, concepte, pornind de la o temă centrală. Problema sau tema centrală determină cele 8 idei secundare care se construiesc în jurul celei principale, asemeni petalelor florii de nufăr.

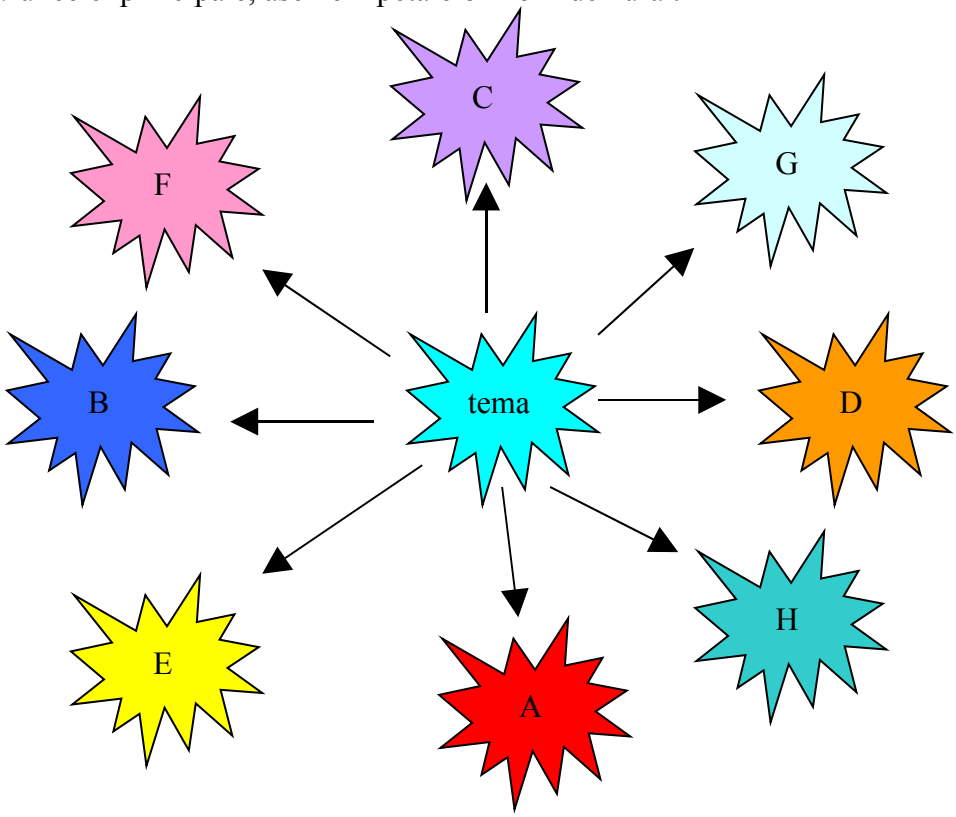


***Fig. 1*: Reprezentarea direcției de organizare a Tehnicii Lotus**

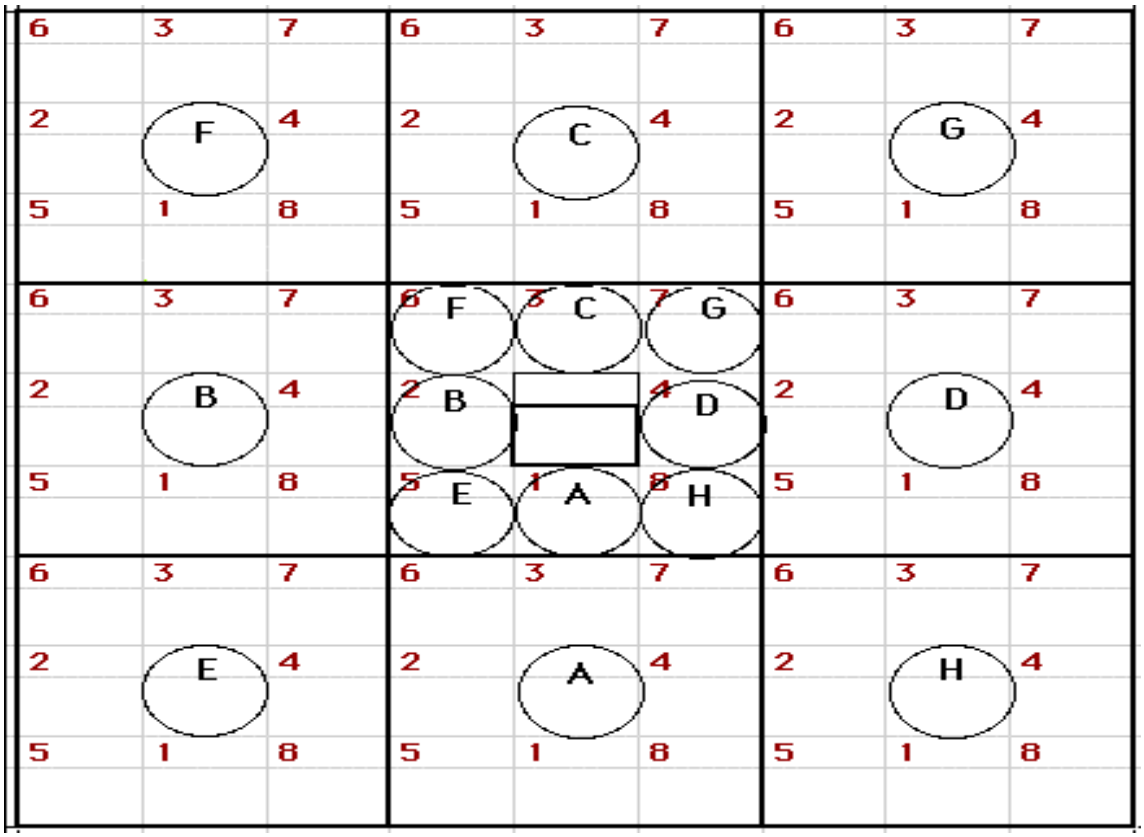



***Fig. 2.*: Diagrama Lotus**

Cele 8 idei secundare sunt trecute în jurul temei centrale, urmând ca apoi ele să devină la rândul lor teme principale, pentru alte 8 flori de nufăr. Pentru fiecare din aceste noi teme centrale se vor construi câte alte noi 8 idei secundare. Atfel, pornind de la o temă centrală, sunt generate noi teme de studiu pentru care trebuie dezvoltate conexiuni noi şi noi concepte.
* Adaptat după "*Thinkpak*" de Michael Michalko, publicat de Ten Speed Press, 1994.

ETAPELE TEHNICII FLORII DE NUFĂR:

1. Construirea diagramei, conform figurii prezentate;
2. Scrierea temei centrale în centrul diagramei;
3. Participanții se gândesc la ideile sau aplicațiile legate de tema centrală.
Acestea se trec în cele 8 "petale" (cercuri) ce înconjoară tema centrală, de la A la H, în sensul acelor de ceasornic.
• *Fig. 3*: Direcția de completare a diagramei

4. Folosirea celor 8 idei deduse, drept noi teme centrale pentru celelalte 8 cadrane ("flori de nufăr")
5. Etapa construirii de noi conexiuni pentru cele 8 noi teme centrale şi consemnarea lor în diagramă. Se completează în acest mod cât mai multe cadrane. ("flori de nufăr").

6. Etapa evaluării ideilor. Se analizează diagramele şi se apreciază rezultatele din punct de vedere calitativ şi cantitativ. Ideile emise se pot folosi ca sursă de noi aplicaţii şi teme de studiu în lecţiile viitoare.
Exemple:
1. Tema centrală: plantele medicinale
Cele 8 idei secundare: sunătoare, muşeţel, coada şoricelului, tei, mentă, gălbenele, pelin, rostopască.
2. Tema centrală: modalităţi de stimulare a potenţia-lului creativ al elevilor
Cele 8 idei secundare:
− conduita creativă a profesorului;
− climatul creativ din clasă;
− relaţia elev-elev;
− relaţia profesor-elev;
− modalitatea de evaluare;
− modalităţile de organizare a colectivului;
− atitudinea cretivă a profesorului;
− cerinţele şcolare.

Evaluarea ideilor cu privire la stimularea şi dezvoltarea potenţialului creativ poate avea şi o utilitate practică. Astfel, ţinându-se cont de sugestiile oferite, se poate reamenaja sala de curs, creându-se astfel un "laborator al creativităţii", în conformitate cu expectaţiile elevilor: se poate decora clasa cu picturi făcute de elevi, cu fotografii din timpul copilăriei, cu peisaje desenate sau fotografiate, cu cărţi ilustrate (pentru cei mici) sau cărţi însoţite de teste şi jocuri creative (pentru cei mai mari), cu jucării/jocuri menite să stimuleze creativitatea şi alte materiale didactice, materiale video cu activităţi creative sau spectacole realizate de ei sau de colegii lor. Tehnica Lotus poate fi desfăsurată cu succes în grup, fiind adaptabilă unor largi categorii de vârstă şi de domenii.Există şi posibilitatea dezvoltării unui Lotus individual, ca un exerciţiu de stimulare a creativităţii şi de autoevaluare. De exemplu, tema centrală ar putea fi întrebarea: "Ce ţi-ai dori să studiezi?", la care s-ar putea propune 8 domenii şi pentru fiecare ar fi consemnate conţinuturile ce corespund interesului subiectului.

## JIGSAW (MOZAIC)

*Jigsaw* (în engleză *jigsaw puzzle* înseamnă mozaic) sau *"metoda grupurilor interdependente"* este o strategie bazată pe învăţarea în echipă (team-learning). Fiecare elev are o sarcină de studiu în care trebuie să devină *expert*. El are în acelaşi timp şi responsabilitatea transmiterii informaţiilor asimilate, celorlalţi colegi. Metoda presupune o pregătire temeinică a materialului dat spre studiu elevilor. Educatorul propune o temă de studiu pe care o împarte în patru sub-teme. Pentru fiecare temă în parte educatorul trebuie să dea un titlul, sau pentru fiecare să pună o întrebare. Fiecare membru al grupei va primi ca obiect de studiu materiale necesare fiecărei sub-teme, pentru care va alcătui şi o schemă. La sfârşit elevii îşi comunică ce au învăţat depre sub-tema respectivă. Aranjarea în clasă a grupurilor trebuie însă să fie cât mai aerisită, astfel încât grupurile să nu se deranjeze între ele. Obiectul de studiu poate constitui şi o temă pentru acasă, urmând ca în momentul constituirii mozaicului fiecare "expert" să-şi aducă propria contribuţie.

Instructaj: „Întâi împărţiţi clasa în grupuri de patru elevi. După aceea, puneţi-i pe elevi să numere de la unu la patru, astfel încât fiecare grup să aibă cate un membru cu un număr de la 1 la 4. În continuare, indicaţi elevilor pagina din manual unde se află textul pe care doriţi să îl parcurgeţi sau împărţiţi elevilor textul pe foi separate. Discutaţi pe scurt titlul textului şi

tema/subiectul pe care îl va trata. Explicați apoi că pentru această oră, sarcina elevilor este să înțeleagă textul. La sfârşitul orei, fiecare persoană va trebui să fi înțeles întregul conținut informațional al textului. Acesta, însă, va fi predat de colegii de grup, pe fragmente. Atrageți atenția că articolul este împărțit în patru părți. Toți cei cu numărul 1 vor primi prima parte. Numărul 2 va primi a doua parte şi aşa mai departe. Când acest lucru s-a înțeles, toți cei cu numărul 1 se adună într-un grup, toți cei cu numărul 2 în alt grup etc. Dacă clasa este foarte numeroasă, s-ar putea să fie nevoie să faceți cate două grupuri de numărul 1, 2, etc. Este bine ca aceste grupuri mici să fie de maximum patru persoane. Explicați că grupurile formate din cei cu numerele 1, 2, 3 şi 4 se vor numi de acum grupuri de experți. Sarcina lor este să înțeleagă bine materialul prezentat în secțiunea din text care le revine lor. Ei trebuie s-o citească şi s-o discute între ei pentru a o înțelege bine. Apoi trebuie să hotărască modul în care o pot preda, pentru că urmează să se întoarcă la grupul lor originar pentru a preda această parte celorlalți membri ai grupului. Este important ca fiecare membru al grupului de experți să înțeleagă că el este responsabil de predarea acelei porțiuni a textului celorlalți membri ai grupului inițial. Strategiile de predare şi materialele folosite rămân la latitudinea grupului de experți. Cereți-le apoi elevilor să se adune în grupurile de experți şi să înceapă lucrul. Vor avea nevoie de destul de mult timp (posibil sa dureze o ora) pentru a parcurge fragmentul lor din articol, pentru a discuta şi elabora strategii de predare. După ce grupurile de experți şi-au încheiat lucrul, fiecare individ se întoarce la grupul său inițial şi predă celorlalți conținutul pregătit .Atrageți atenția, din nou, că este important ca la final fiecare individ din grup să stăpânească conținutul tuturor secțiunilor articolului. E bine să noteze orice întrebări sau nelămuriri au în legătură cu oricare dintre fragmentele articolului şi să ceară clarificări expertului în acea secțiune. Dacă rămân, în continuare, nelămuriți, pot adresa întrebarea întregului grup de experți în acea secțiune sau profesorului. Este foarte important ca profesorul să monitorizeze predarea, pentru a fi sigur că informația se transmite corect şi că poate servi ca punct de plecare pentru diverse întrebări. Dacă grupurile de experți se împotmolesc, profesorul poate să le ajute pentru a se asigura că acestea înțeleg corect şi pot transmite mai departe informațiile. Pentru a va asigura ca elevii îşi vor concentra atenția pe aspectele importante ale textului pe care îl parcurg, puteți sa pregătiți aşa-numite fişe de expert pentru fiecare grup de experți. Aceste fişe vor conține întrebări care să ghideze discuțiile de înțelegere si interpretare a textului care vor avea loc în grupul de experți. In plus, ele vor fi un bun reper pentru elevii din grupul de experți atunci când aceştia se vor întoarce la grupurile inițiale pentru a-i învăța şi pe ceilalți partea din text care le-a revenit lor".

**BRAINSTORMING (furtună în creier)**

Metoda a fost concepută de A.F. Osborn în 1938 şi prezintă numeroase asemănări cu o veche metodă indiană numită Prai Barshana, ceea ce în traducere etimologică înseamnă strategie ce nu admite niciun fel de critică.

Braistorming-ul se bazează pe două principii:
- amânarea judecății;
- cantitatea creşte calitatea.

din aceste principii derivând patru reguli:
- manifestarea cât mai liberă a imaginației;
- suspendarea oricărui gen de criticism;
- stimularea unei cantități cât mai mari de idei;
- preluarea ideilor emise de alții şi prelucrarea lor ca într-o reacție în lanț.

Structura grupului brainstorm: un număr par de membri (între 2-12), fiecare grup îşi va alege un conducător şi un secretar.

Etapa producției de idei durează între 15-45 minute (optim 30 min.)

Metoda brainstorm cuprinde două etape majore:
- etapa luminii verzi în care se emit ideile (secretarul consemnează cu maximă exactitate toate ideile emise de participanți);
- etapa luminii roşii care constă în evaluarea critică (conducătorul verifică lista ideilor colectate).

## SINECTICA

Această metodă îi aparține lui W.J.J. Gordon pe care a elaborat-o în 1944. fiind mai complexă este mai puțin utilizată ca brainstormingul.

Sinectica se individualizează prin următorele:
- se aplică doar în situație de grup;
- pentru că se elaborează doar o singură idee (o singură soluție), este o metodă calitativă;
- complexitatea metodei rezidă prin faptul că nu se rezumă doar la găsirea soluției problemei ci merge mai departe la elaborarea modelului, experimentarea acestuia, prospectarea pieții.

Are la bază două principii:
- transformarea a ceea ce este necunoscut în familiar (accesibil);
- transformarea familiarului în straniu, adică distanțarea de problemă, reconstituirea ei dintr-o perspectivă neuzuală.

## METODA PIRAMIDEI (METODA BULGĂRELUI DE ZĂPADĂ)

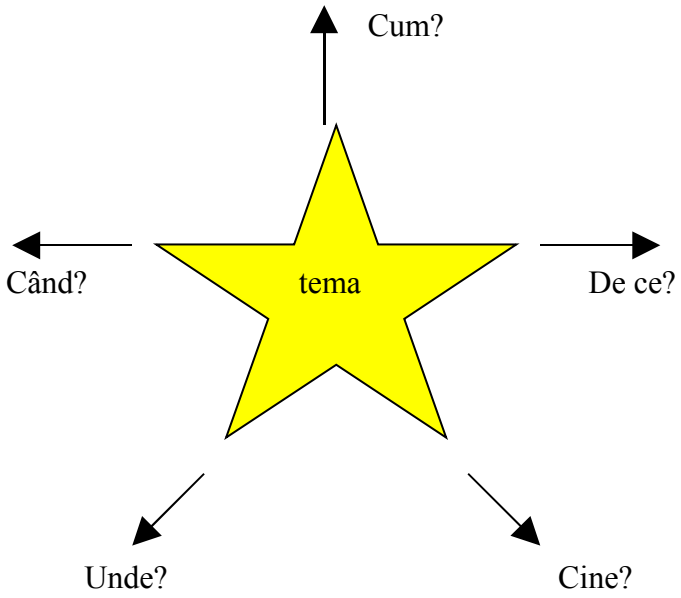
*Metoda piramidei* sau *metoda bulgărelui de zăpadă* are la bază împletirea activității individuale cu cea desfăşurată în mod cooperativ, în cadrul grupurilor. Ea constă în încorporarea activității fiecărui membru al colectivului într-un demers colectiv mai amplu, menit să ducă la soluționarea unei sarcini sau a unei probleme date. Această metodă are mai multe faze: faza introductivă – învățătorul enunță problema, faza lucrului individual – fiecare elev lucrează individual timp de 5 minute la soluționarea problemei, faza lucrului în perechi – elevii se consultă cu colegul de bancă, sunt notate toate soluțiile apărute, faza reuniunii în grupuri mai mari – elevii de consultă asupra soluțiilor în grupuri alcătuite dintr-un număr egal de perechi, faza raportării soluțiilor în colectiv şi faza decizională. Ca şi celelalte metode care se bazează pe lucrul în perechi şi în colectiv, metoda piramidei are *avantajele* stimulării învățării prin cooperare, al sporirii încrederii în forțele proprii prin testarea ideilor emise individual, mai întâi în grupuri mici şi apoi în colectiv. *Dezavantajele* sunt de ordin evaluativ, deoarece se poate stabili mai greu care şi cât de însemnată a fost contribuția fiecărui participant.

Aceste sunt numai câteva dintre metodele interactive de lucru în echipă. Fiecare dintre ele înregistrează avantaje şi dezavantaje, important fiind însă momentul ales pentru desfăşurarea lor. Pedagogul este acela care are puterea decizională şi capacitatea de a alege ceea ce ştie că se poate desfăşura în propriul colectiv de elevi. Important este însă ca dascălul să fie acela care mereu va căuta soluții la problemele instructiv – educative ce apar.

În teoria şi practica didactică contemporană, problematica instuirii interactive cunoaşte abordări ştiințifice noi, complexe, interdisciplinare, susținute de argumente ce susțin participarea activă şi reflexivă a elevilor în procesele învățării şi evaluării.

## STARBURSTING (EXPLOZIA STELARĂ)

*Starbursting* (eng. “star” = stea; eng. ”burst” = a exploda), este o metodă nouă de dezvoltare a creativității, similară brainstormingului. Scopul metodei este de a obține cât mai multe întrebări şi astfel cât mai multe conexiuni între concepte. Este o modalitate de stimulare a creativității individuale şi de grup. Organizată în grup, starbursting facilitează participarea întregului colectiv, stimulează crearea de întrebări la întrebări, aşa cum brainstormingul dezvoltă construcția de idei pe idei. Modul de procedure este simplu.se scrie problema a cărei soluție trebuie “descoperită” pe o foaie, apoi se înşiră cât mai multe întrebări care au legătură cu ea. Un bun punct de plecare îl constituie cele de tipul ce?, când?, cum?, de ce? – unele întrebări ducând la altele din ce în ce mai complexe care necesită o concentrare tot mai mare.




## METODA HOROSCOPULUI

Pentru identificarea elevilor la care predomină un stil global de învățare putem folosi ca activitate la clasă „Metoda horoscopului”. Această metodă este utilizată, în general, în caracterizarea personajelor. Activitatea se desfăşoară în grup şi presupune parcurgerea următorilor paşi:

a. Studierea în mod individual a unui text sau povestire care are mai multe personaje.
b. Alegerea unui personaj asupra căruia se va concentra discuția pentru a-l caracteriza cât mai bine.

c. Citirea trăsăturilor fiecărui semn zodiacal, oferite elevilor separat pe o foaie.
d. Luarea unei decizii privind încadrarea personajului ales într-un semn zodiacal.
e. Justificarea alegerii făcute, prin găsirea a trei sinonime pentru fiecare trăsătură a zodiei căreia aparţine personajul ales, identificarea în textul povestirii a unui citat relevant care susţine încadrarea personajului în zodia respectivă, explicarea, cu cuvinte proprii a felului în care citatul ales ilustrează descriptorul din zodia respectivă.
f. Acordul grupului asupra unu simbol grafic pentru a reprezenta personajul cu trăsăturile lui dominante.
g. Desenarea simbolului pe un poster alături de care sunt notaţi descriptorii semnului căruia îi aparţine personajul.

Elevii care au un stil de învăţare auditiv, învaţă vorbind şi ascultând, verbalizează acţiunea pentru a depăşi dificultăţile. Utilizând tehnica KWL („Ştiu/ vreau să ştiu/ am învăţat"), elevii conştientizează verbalizând ceea ce ştiu sau cred că ştiu referitor la un subiect, o problemă şi totodată, a ceea ce nu ştiu sau nu sunt siguri că ştiu dar ar dori să înveţe.

a. Se cere elevilor să inventarieze, prin discuţii în perechi sau în grup, ideile pe care consideră că le deţin cu privire la subiectul investigaţiei care va urma Aceste idei sunt notate în rubrica „Ştiu".
b. Ideile despre care au îndoieli sau despre care ar dori să ştie mai mult sunt grupate în rubrica „Vrea să ştiu".
c. Studierea unui text, realizarea unei investigaţii sau dobândirea unor cunoştinţe referitoare la subiectul selectat de profesor.
d. În faza de realizare a sensului/înţelegerii, elevii inventariază ideile asimilate pe care le notează în rubrica „Am învăţat".

În fiecare rubrică apar ideile corespunzătoare, evidenţiindu-se situaţia de plecare, aspectele şi întrebările la care au dorit să găsească răspunsuri şi ceea ce au dobândit în urma procesulu de învăţare.

Elevii timizi sau cu posibilităţi de exprimare mai reduse participă cu succes la actul învăţării, sporindu-le încrederea în forţele proprii, performanţele lor, contribuind la dezvoltarea intelectuală, la socializarea lor.

## „ŞTIU/VREAU SĂ ŞTIU /AM ÎNVĂŢAT"

Acest model de predare, elaborat de Donna M. Ogle în 1986 porneşte de la premisa că informaţia anterioară a elevului trebuie luată în considerare atunci când se predau noi informaţii. Un instrument important de învăţare îl reprezintă lectura, acest model reprezentând şi o grilă de lectură pentru textul non-ficţional.

Aplicarea modelului **Ştiu/ Vreau să ştiu/ Am învăţat** presupune parcurgerea a trei paşi accesarea a ceea ce ştim, determinarea a ceea ce dorim să învăţăm şi reactualizarea a aceea ce am învăţat în urma lecturii. Primii doi se pot realiza oral, pe bază de conversaţie, iar cel de-al treilea se realizează în scris, fie în timp ce se lecturează textul, fie imediat ce textul a fost parcurs integral.

Autoarea a construit o fişă de lucru, pe care elevii o completează prin activităţi de grup sau individual.

1.

| Ştiu | Vreau să ştiu | Am învăţat |
|---|---|---|
| | | |

2. Categorii de informaţii pe care ne aşteptăm să le utilizăm

A.

B.

C.

D.

Etapa **Ştiu** implică două nivele ale accesării cunoştinţelor anterioare: un brainstorming cu rol de anticipare şi o activitate de categorizare. Brainstormingul se realizează în jurul unui concept cheie (de exemplu „ţestoasă de mare" şi nu „Ce ştiţi despre animalele care trăiesc în mare?") din conţinutul textului ce urmează a fi parcurs. Întrebări generale de felul „Ce ştiţi despre..." se recomandă atunci când elevii deţin un nivel scăzut de informaţii despre conceptul în cauză. Pe baza informaţiilor obţinute în urma brainstormingului se efectuează operaţii de generalizare şi categorizare. Elevilor li se cere să analizeze ceea ce ştiu deja şi să observe pe cele care au puncte comune şi pot fi incluse într-o categorie mai generală. A ne gândi la ceea ce ştim ne ajută să ne îndreptăm atenţia asupra a ceea ce nu ştim.

Etapa **Vreau să ştiu** presupune formularea unor întrebări, care apar prin evidenţierea punctelor de vedere diferite apărute ca rezultat al brainstormingului sau categorizărilor. Rolul acestor întrebări este de a orienta şi personaliza actul lecturii.

Etapa **Am învăţat** se realizează în scris, de către fiecare elev/student în parte, după ce textul a fost citit. Dacă textul este mai lung, completarea acestei rubrici se poate face după fiecare fragment semnificativ. Elevilor/studenţilor li se cere să bifeze întrebările la care au găsit răspuns, iar pentru cele rămase cu răspuns parţial sau fără se sugerează lecturi suplimentare.

Aplicând acest model în predare se obţin: o lectură activă, rată crescută a retenţiei informaţiei, creşterea capacităţii de a realiza categorizări, interes pentru lectură şi învăţare.

## METODA SINELG

La parcurgerea unui text cu conţinut informaţional bogat, elevilor li se cere să marcheze textul, însemnând pasajele care confirmă ceea ce deja ştiau (√) sau contrazic ceea ce credeau că ştiu (-), pasajele care oferă idei noi, neaşteptate (+), şi pasajele în legătură cu care au întrebări (?).Instruiţi-i pe elevi în felul următor: "În timpul lecturii, va trebui să faceţi câteva lucruri. Pe măsură ce citiţi, faceţi nişte semne pe marginea articolului. Semnele vor fi precum urmează:

"√"Puneţi un "√" pe margine dacă ceva din ce aţi citit confirmă ceea ce ştiaţi sau credeaţi că ştiţi.

"-" Puneţi un "-" dacă o anumită informaţie pe care aţi citit-o contrazice sau diferă de ceea ce ştiaţi sau credeaţi că ştiţi.

"+" Puneţi un "+" pe margine dacă o informaţie pe care aţi întâlnit-o este nouă pentru dvs.

"?" Puneţi un "?" pe margine dacă găsiţi informaţii care vi se par confuze sau dacă doriţi să ştiţi mai mult despre un anumit lucru."

Astfel, pe măsură ce citesc, elevii vor pune pe margine patru semne diferite în funcţie de cunoştinţele şi înţelegerea lor. Nu e nevoie să însemneze fiecare rând sau fiecare idee

prezentată, ci să folosească semnele astfel încât să fie relevante pentru reacția lor la informațiile prezentate în general. S-ar putea să fie nevoie decât de unul sau două semne pentru fiecare paragraf, sau mai multe, sau mai puține.

Când au terminat de citit, faceți o scurtă pauză pentru a reflecta la textul lecturat. Reveniți la lista cu lucrurile pe care elevii le ştiau sau credeau că le ştiu. Ce cunoştințe s-au confirmat? Ce convingeri au fost infirmate? După ce v-ați uitat la listă, reveniți la articol şi îndemnați-i pe elevi să se uite la însemnările pe care le-au făcut. Acestea ar trebui să servească drept referințe convenabile pentru informațiile care confirmă sau infirmă cunoştințele lor anterioare. De asemenea, ar trebui să vă indice orice informații sau idei noi sau confuze despre care elevii ar dori să afle mai mult.

Există strategii de predare care pot fi folosite pentru a-i ajuta pe elevi să rămână implicați. SINELG este o metodă de monitorizare a înțelegerii (Vaughan şi Estes, 1986). Numărul de semne pe care le vor face elevii în clasă va depinde de vârsta şi maturitatea lor. Pentru elevii din clasele primare se recomandă folosirea a cel mult două semne. Vă sugerăm folosirea semnului "√ ", "asta ştiu", şi "?" sau "-" pentru "asta nu ştiam". Semnele pe care le fac elevii variază, de asemenea, în funcție de scopul lecturii şi de experiența pe care o au în folosirea sistemului de adnotare.

SINELG este un instrument util pentru că le permite elevilor să-şi urmărească în mod activ înțelegerea a ceea ce citesc. Toți cititorii cunosc fenomenul care constă în terminarea lecturii unei pagini fără a-ți aminti nici măcar un lucru din ceea ce tocmai ai citit. Este cel mai bun exemplu de lectură fără înțelegere, fără implicare cognitivă activă în procesul de lectură şi de absență a monitorizării înțelegerii. Prea adesea elevii abordează lectura sau alte experiențe de învățare cu aceeaşi lipsă de implicare cognitivă. Stadiul realizării sensului este esențial în procesul de învățare dar şansa de a învăța poate trece pe lângă noi dacă nu suntem implicați în acest proces.

Sarcina esențială a acestei a doua etape, realizarea sensului, este, în primul rând, de a menține implicarea şi interesul stabilite în faza de evocare. A doua sarcină esențială este de a susține eforturile elevilor în monitorizarea propriei înțelegeri. Cei care învăța sau citesc în mod eficient îşi monitorizează propria înțelegere când întâlnesc informații noi. În timpul lecturii, cititorii buni vor reveni asupra pasajelor pe care nu le înțeleg. Cei care ascultă o prelegere pun întrebări sau notează ceea ce nu înțeleg pentru a cere lămuriri ulterior. Cei care învață în mod pasiv trec pur şi simplu peste aceste goluri în înțelegere, fără a sesiza confuzia, neînțelegerea sau omisiunea.

În plus, când elevii îşi monitorizează propria înțelegere, ei se implică în introducerea noilor informații în schemele de cunoaştere pe care le posedă deja. Ei corelează în mod deliberat noul cu ceea ce le este cunoscut. Ei construiesc punți între cunoscut şi nou pentru a ajunge la o nouă înțelegere.

Se pot spune multe despre această fază şi despre problemele legate de sporirea implicării şi maximizarea înțelegerii. Conversația trebuie să rămână, totuşi, la nivelul realizării sensului. Se încurajează stabilirea de scopuri, analiza critică, analiza comparată şi sinteza.

A treia fază a cadrului este faza reflecției. Adesea uitată în predare, ea este la fel de importantă ca şi celelalte. În această etapă elevii îşi consolidează cunoştințele noi şi îşi restructurează activ schema pentru a include în ea noi concepte. Aceasta este faza în care elevii îşi însuşesc cu adevărat cunoştințele noi. Aici are loc învățarea durabilă. Învățarea înseamnă schimbare, înseamnă a deveni cumva diferit. Indiferent dacă această diferență se manifestă sub forma unui alt mod de a înțelege, sau sub cea a unui nou set de comportamente, sau a unei convingeri noi, învățarea este caracterizată de schimbare, o schimbare autentică şi durabilă. Această schimbare se petrece doar când cei care învăța se implică activ în restructurarea schemelor lor pentru a include în ele noul.

Această etapă a fost parcursă întâi prin revizuirea listei întocmite înainte de lectură pentru a vedea ce cunoştinţe au fost confirmate sau infirmate. Apoi s-a făcut un tabel pentru a reprezenta grafic diversele semne făcute în timpul lecturii cu metoda SINELG. A urmat o discuţie în grup pentru a decide dacă e nevoie de informaţii suplimentare. Prin aceste activităţi, cititorul a fost obligat să revadă textul şi să reflecteze asupra conţinutului.

Faza de reflecţie urmăreşte câteva lucruri esenţiale. Întâi, se aşteaptă ca elevii să înceapă să exprime în propriile lor cuvinte ideile şi informaţiile întâlnite. Acest lucru este necesar pentru construirea unor scheme noi. Învăţarea durabilă şi înţelegerea aprofundată sunt personale. Ne amintim mai bine ceea ce putem formula cu propriile noastre cuvinte, în contextul nostru personal.

Înţelegerea este durabilă când informaţiile sunt plasate într-un cadru contextual care are sens (Pearson şi Fielding, 1991). Reformulând ceea ce înţelegem cu vocabularul nostru personal, se creează un context personal care are sens.

Al doilea scop al acestei faze este de a genera un schimb de idei sănătos între elevi, prin care să le dezvoltăm vocabularul şi capacitatea de exprimare, precum şi să le expunem diverse scheme pe care ei să le analizeze în timp ce şi le construiesc pe ale lor. Antrenaţi în discuţii în etapa de reflecţie, elevii se confruntă cu o varietate de modele de gândire. Este un moment al schimbării şi reconceptualizării în procesul de învăţare. Expunerea elevilor la multiple moduri de integrare a informaţiilor noi în acest moment are ca efect construirea unor scheme mai flexibile, care pot fi aplicate mai bine în practică.

Cele patru semne folosite pentru însemnarea pe marginea textului oferit spre lectură pot constitui coloanele unui tabel, elevii reuşind o mai bună monitorizare a înţelegerii textului şi o contextualizare a învăţării.

## STUDIU DE CAZ

Studiul de caz reprezintă o metodă de confruntare directă a participanţilor cu o situaţie reală, autentică, luată drept exemplu tipic, reprezentativ pentru un set de situaţii şi evenimente problematice.

Scopurile acestei metode interactive, valoroasă din punct de vedere euristic şi aplicativ constau în:

− realizarea contactului participanţilor cu realităţile complexe, autentice dintr-un domeniu dat, cu scopul familiarizării acestora cu aspectele posibile şi pentru a le dezvolta capacităţile decizionale, operative, optime şi abilităţile de a soluţiona eventualele probleme;

− verificarea gradului de operaţionalitate a cunoştinţelor însuşite, a priceperilor şi deprinderilor, a comportamentelor, în situaţii limită;

− sistematizarea şi consolidarea cunoştinţelor, autoevaluarea din partea fiecărui participant în parte, a gradului de aplicabilitate a acestora în situaţiile create;

− educarea personalităţii, a atitudinilor faţă de ceilalţi participanţi şi faţă de cazul respectiv, tratarea cu maturiate a situaţiilor;

− exersarea capacităţilor organizatorice, de conducere, de evaluare şi decizie asemeni unei situaţii reale;

Regulile desfăşurării metodei au în vedere în special „cazul” ales. Astfel, pentru ca o situaţie să poată fi considerată şi analizată precum un „caz” reprezentativ pentru un domeniu, ea trebuie să îndeplinească următoarele condiţii:

să fie autentică şi semnificativă în raport cu obiectivele prefigurate, condensând esenţialul;

să aibă valoare instructivă în raport cu competenţele profesionale, ştiinţifice şi etice;

să aibe un caracter incitant, motivând participanţii la soluţionarea lui, corespunzând pregătirii şi intereselor acestora;

să solicite participarea activă a tuturor elevilor/studenţilor în obţinerea de soluţii, asumându-şi responsabilitea rezolvării cazului;

În aplicarea metodei studiului de caz, se parcurg *şase etape* şi anume:

Etapa 1: Prezentarea cadrului general în care s-a produs evenimentul şi a cazului respectiv:

profesorul va alege mai întâi un „ caz" semnificativ domeniului cercetat şi obiectivelor propuse, care să evidenţieze aspectele general-valabile;

cazul va fi prelucrat şi experimentat mai întâi pe un grup restrâns, apoi va fi propus participanţilor spre analiză;

prezentarea trebuie să fie cât mai clară, precisă şi completă;

Etapa 2: Sesizarea nuanţelor cazului concomitent cu înţelegerea necesităţii rezolvării lui de către participanţi:

are loc stabilirea aspectelor neclare;

se pun întrebări de lămurire din partea participanţilor;

se solicită informaţii suplimentare privitoare la modul de soluţionare a cazului (surse biblio-grafice);

• Etapa 3.: Studiul individual al cazului propus:

documentarea participanţilor;

găsirea şi notarea soluţiilor de către participanţi;

Etapa 4.: Dezbaterea în grup a modurilor de soluţionare a cazului:

analiza variantelor, fie mai întâi în grupuri mici

(5–6 membri) şi apoi în plen, fie direct în plen, fiecare îşi expune variantă propusă;

compararea rezultatelor obţinute şi analiza critică a acestora printr-o dezbatere liberă, moderată de profesor;

ierarhizarea variantelor;

Etapa 5.: Formularea concluziilor optime pe baza luării unor decizii unanime.

Etapa 6.: Evaluarea modului de rezolvare a situaţiei-caz şi evaluarea grupului de participanţi (elevi/ studenţi/cursanţi), analizându-se gradul de participare. Totodată se fac predicţii asupra importanţei reţinerii modalităţilor de soluţionare în vederea aplicării lor la situaţii similare.

Rolul profesorului, în cazul apelului la metoda studiului de caz, se reduce doar la cel de incitator şi de provocator al demersurilor de rezolvare a cazului. Cu abilitate şi discreţie, el trebuie să aplaneze eventualele conflicte şi să manifeste răbdare fată de greutăţile participanţilor de a soluţiona cazul, punând accent pe participarea activă şi productivă, individuală şi de grup.

*Avantajele* metodei studiului de caz sunt următoarele:

o prin faptul că situaţia-caz, aleasă de profesor, aparţine domeniului studiat, iar elevii/studenţii sunt antrenaţi în găsirea de soluţii, se asigură o apropiere a acestora de viaţa reală şi de eventualele probleme cu care se pot confrunta, „familiarizându-i cu o strategie de abordare a faptului real" (Ioan Cerghit, 1997, p. 207) prin faptul că are un pronunţat caracter activ, metoda contribuie la dezvoltarea capacităţilor psihice, de analiză critică, de elaborare de decizii şi de soluţionare promtă a cazului, formând abilităţile de argumentare;

o prin faptul că se desfăşoară în grup, dezvoltă inteligenţa interpersonală, spiritul de echipă, toleranţa şi ajutorul reciproc, specific învăţării prin cooperare;

o prin confruntarea activă cu un caz practic, metoda oferă oportunităţi în construirea unui pod între teorie şi practică;

*Limitele* aplicării metodei studiului de caz:

− dificultăţi legate de realizarea portofoliului de cazuri adecvate disciplinei, fapt care solicită mult timp de prelucrare şi experimentare a fiecărui caz;

− dificultăți în evaluarea participării fiecărui elev la soluționarea cazului, concomitent cu mani-festarea fenomenului de complezență ori de lene, lăsând pe seama celorlalți responsabilitatea rezolvării cazului;
− dificultăți legate de accesul la sursele de informare necesare soluționării cazului;
− experiența redusă a unora dintre participanți creează dificultăți în găsirea soluției optime, cu efecte nedorite în gradul de implicare motivațională în activitate;

## TEHNICA 6 / 3 / 5

Tehnica 6/3/5 este asemănătoare branstorming-ului. Ideile noi însă se scriu pe foile de hârtie care circulă între participanți, şi de aceea se mai numeşte şi metoda brainwriting. Tehnica se numeşte 6/3/5 pentru că există:
− *6 membri* în grupul de lucru, care notează pe o foaie de hârtie câte
− *3 soluții* fiecare, la o problemă dată, timp de
− *5 minute* (însumând 108 răspunsuri, în 30 de minute, în fiecare grup)

*Etapele metodei 6/3/5:*

*I. Împărțirea clasei în grupe a câte 6 membri fiecare.*
*II. Formularea problemei şi explicarea modalității de lucru.*

Elevii/studenții primesc fiecare câte o foaie de hârtie împărțită în trei coloane.

*III. Desfăşurarea activității în grup.*

În acestă etapă are loc o îmbinare a activității individuale cu cea colectivă. Pentru problema dată, fiecare dintre cei 6 participanți, are de notat pe o foaie, 3 soluții în tabelul cu 3 coloane, într-un timp maxim de 5 minute. Foile migrează apoi de la stânga spre dreapta până ajung la posesorul inițial. Cel care a primit foaia colegului din stânga, citeşte soluțiile deja notate şi încearcă să le modifice în sens creativ, prin formulări noi, adaptându-le, îmbunătățindu-le şi reconstruindu-le continuu.

*IV. Analiza soluțiilor şi reținerea celor mai bune.*

Se centralizează datele obținute, se discută şi se apreciază rezultatele.

*Avantajele* aplicării tehnicii 6/3/5 sunt următoarele:

oferă elevilor mai puțin comunicativi posibilitatea de a se exprima;

similar brainstorming-ului, stimulează construcția de „idei pe idei";

încurajează solidaritatea în grup şi competiția între grupuri, îmbinând munca individuală cu cea de echipă;

are caracter formativ-educativ, dezvoltând atât spiritul de echipă cât şi procesele psihice superioare (gândirea cu operațiile ei: analiza ideilor emise de ceilalți, comparația, sinteza, generalizarea şi abstractizarea; dezvoltă imaginația,
creativitatea, calitățile atenției etc);

*Dezavantajele* rezultă din constrângerea participanților de a răspunde într-un timp fix. De asemenea, pot exista fenomene de contagiune negativă între răspunsuri.

Elevii/studenții pot fi influențați de soluțiile anterioare, intrând într-un blocaj creativ.

## METODA PHILIPS 6 / 6

Metoda Philips 6/6 a fost elaborată de către profesorul de literatură J. Donald Philips (de unde provine şi numele) care a testat-o la Universitatea din Michigan. Este similară brainstorming-ului şi tehnicii 6/3/5, însă se individualizează prin limitarea discuției celor 6 participanți la 6 minute. Acest fapt are ca scop intensificarea producției creative, ca şi în cazul tehnicii 6/3/5.

*Etapele* metodei Philips 6/6:

1. *Constituirea grupurilor de câte 6* (4 membri + 1 secretar + 1 conducător de grup). Secretarul fiecărul grup are în plus, sarcina de a consemna ideile colegilor.

Conducătorul este cel care dirijează dezbaterea în cadrul grupului şi prezintă concluziile.

2. *Înmânarea temei/problemei* ce urmează a fi dezbătută în particular, de către fiecare grup şi motivarea importanței acesteia.

3. *Desfăşurarea discuțiilor* pe baza temei, în cadrul grupului, timp de 6 minute.

Acestea pot fi libere, în sensul că fiecare membru propune un răspuns şi la sfârşit se reține ideile cele mai importante sau pot fi discuții progresive în care fiecare participant expune în cadrul grupului său o variantă care e analizată şi apoi se trece la celelalte idei.

4. *Colectarea soluțiilor elaborate.*

Conducătorii fiecărui grup expun ideile la care au ajuns sau ele sunt predate în scris coordonatorului colectivului (profesorului).

5. *Discuția colectivă* este urmată de decizia co-lectivă în ceea ce priveşte soluția finală, pe baza ierarhizării variantelor pe tablă.

6. *Încheirea discuției* se face în urma prezentării din partea profesorului a concluziilor privind participarea la desfăşurarea activității şi a eficienței demersurilor întreprinse.

*Avantajele* metodei Philips 6/6 sunt similare braistorming-ului şi tehnicii 6/3/5, în ceea ce priveşte facilitarea comunicării, obținerea într-un timp scurt a numeroase idei, prin intensificarea demersului creativ şi prin stimularea imaginației tuturor participanților.

Ea pemite întărirea coeziunii grupului şi angajează elevii/studenții în (auto)evaluare. Cooperarea din interiorul echipei se îmbină cu competiția dintre grupuri.

*Dezavantajele* apar atunci când numărul elevilor nu este multiplu de 6 şi mai pot fi create de limita de timp impusă, de 6 minute.

## METODA FRISCO

Prin metoda Frisco participanții trebuie să interpreteze un rol specific, care să acopere o anumită dimensiune a personalității, abordând o problemă din mai multe perspective. Astfel, membrii grupului vor trebui să joace, fiecare, pe rând, *rolul consevatoristului, rolul exuberantului, rolul pesimistului şi rolul optimistului*. Metoda a fost propusă de echipa de cercetare *Four boys of Frisco* (cei patru băieți din San Francisco), iar scopul ei este de a identifica problemele complexe şi dificile şi de a le rezolva pe căi simple şi eficiente. Metoda Frisco are la bază brainstorming-ul regizat şi solicită din partea elevilor capacități empatice, spirit critic, importantă fiind stimularea gândirii, a imaginației şi a creativității.

***Etapele metodei Frisco:***

1. *Etapa punerii problemei:* profesorul sau elevii/studenții sesizează o situațieproblemă şi a propun spre analiză;
2. *Etapa organizării colectivului:* se stabilesc rolurile: *conservatorul, exuberantul, pesimistul, optimistul* şi cine le joacă. Rolurile pot fi abordate individual sau, în cazul colectivelor numeroase, acelaşi rol poate fi jucat de mai multi participanți concomitent, aceştia formând o echipă.
3. *Etapa dezbaterii colective:* fiecare interpretează rolul ales şi-şi susține punctul de vedere în acord cu acesta.

Cel care joacă rolul de este *conservator* are sarcina de a aprecia meritele soluțiilor vechi, pronunțându-se pentru menținerea lor, fără a exclude însă posibilitatea unor eventuale îmbunătățiri.

*Exuberantul* priveşte către viitor şi emite idei aparent imposibil de aplicat în practică, asigurând astfel un cadru imaginativ-creativ, inovator şi stimulându-i şi pe ceilalți participanți să privească astfel lucrurile. Se bazează pe un fenomen de contagiune.

*Pesimistul* este cel care nu are o părere bună despre ce se discută, cenzurând ideile şi soluțiile inițiale propuse. El relevă aspectele nefaste ale oricăror îmbunătățiri.

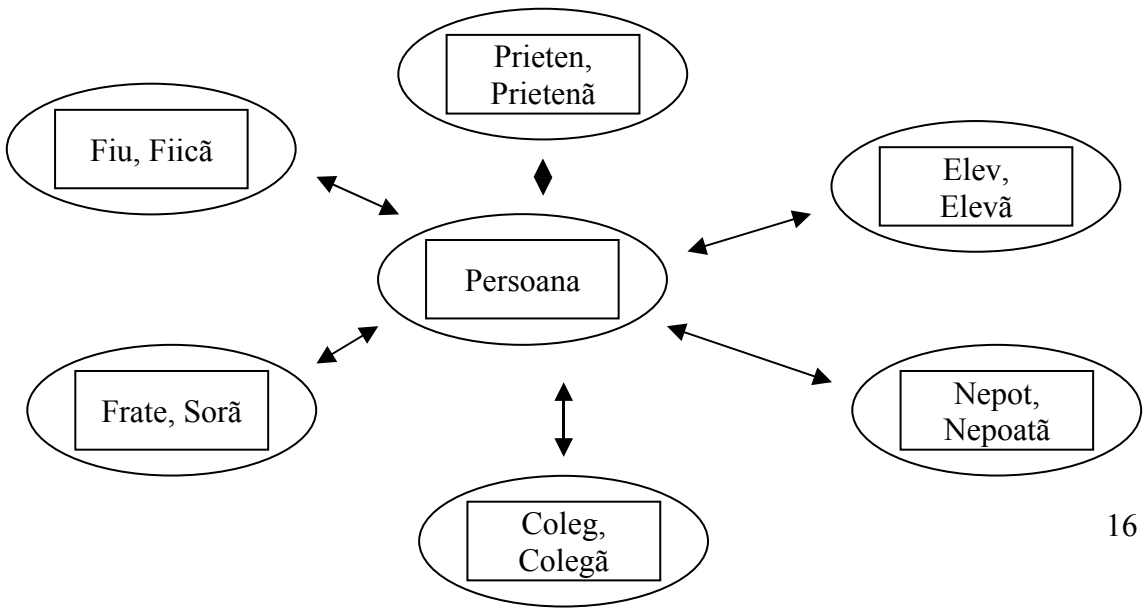
*Optimistul* luminează umbra lăsată de pesimist, îmbărbătând participanții să privească lucrurile dintr-o perspectivă reală, concretă şi realizabilă. El găseşte fundamentări realiste şi posibilitățile de realizare a soluțiilor propuse de către exuberant, stimulând participanții să gândească pozitiv.
4. *Etapa sistematizării ideilor emise şi a concluzionării asupra soluțiilor găsite.*

Metoda Frisco este asemănătoare cu tehnica „Pălăriilor gânditoare" atât din punct de vedere al desfăşurării, cât şi în ceea ce priveşte avantajele şi limtele.

## HARTA VOCILOR

Poate fi desenată în timp ce elevul vorbeşte de pe poziția unuia sau altuia dintre rolurile sau "vocile" sale. Povestirea este cea mai eficientă metodă de a afla "*povestea vieții"* cuiva. O persoană, un povestitor care-şi exprimă prin nenumărate *"voci",* gândurile, trăirile, faptele legate de multitudinea de roluri pe care le îndeplineşte în viață. Consilierul ascultă aceste voci pentru a le recunoaşte şi a înțelege în ce relație se află cu cel despre care povesteşte.

Exemplu de hartă a vocilor:



## AXA VIEȚII

Acest instrument este adesea folosit atât în terapie cât şi în activitățile de cunoaştere şi autocunoaştere. El mai poate fi numit şi punctul de plecare în activitățile de cunoaştere şi autocunoaştere.

Tehnica: se împarte o coală de hârtie în două, prin trasarea unei axe verticale. La unul din capete se scrie data naşterii, iar la celălalt anul curent. Se împarte axa pe intervale de 5 ani între cele două capete. Li se cere elevilor să îşi amintească evenimentele mai importante din viața lor şi să le noteze, aşezându-le în ordine cronologică pe axă.

Data naşterii

Anul curent

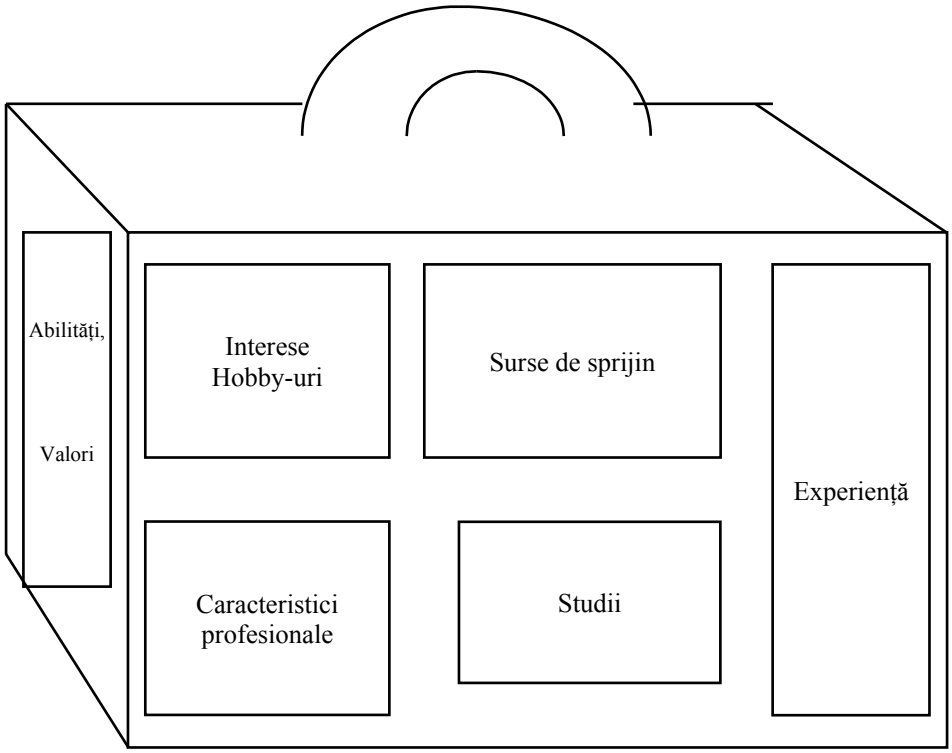
## ÎNVĂȚAREA PRIN COOPERARE

Învățarea prin cooperare apare atunci când elevii/studenții lucrează împreună pentru a ajunge la o învățare comună. Orice sarcină de lucru, indiferent de disciplină sau de vârsta celor care învață se poate realiza prin cooperare (Johnson şi Johnson, 1998). Învățarea prin cooperare se poate utiliza în trei forme: grupuri formale de învățare prin cooperare, grupuri informale de învățare prin cooperare şi grupuri fondate pe cooperare. Grupurile formale de învățare prin cooperare când profesorul predă o lecție nouă, grupează elevii/studenții câte 2

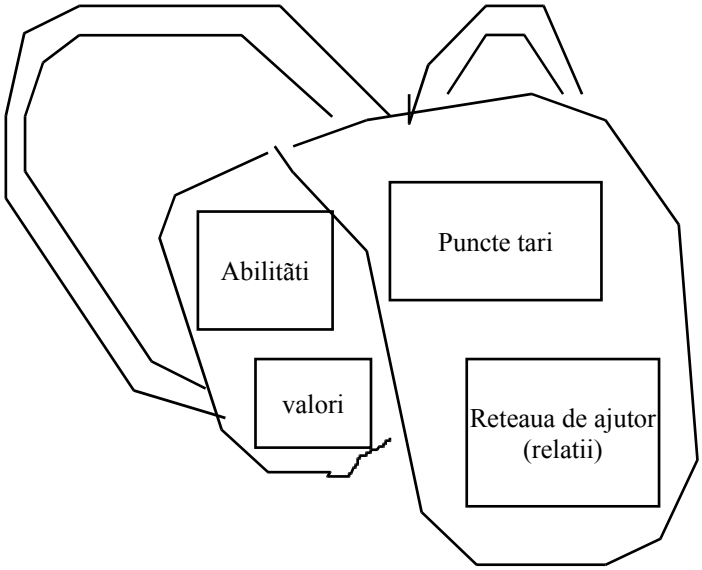
până la 5 şi formulează sarcini de lucru. Aceste grupuri durează una sau mai multe lecții, până la finalizarea secvenței de învățare. Grupurile informale de învățare prin cooperare se formează ad-hoc, pe parcursul unei lecții, cu scopul de a rezolva o sarcină simplă de învățare. Grupurile fondate pe cooperare au o durată de un semestru sau un an, sunt stabile în ceea ce priveşte componența şi se bazează pe sprijin, încurajare şi asistență oferite fiecărui membru, cu scopul de avea succes şcolar şi de a se dezvolta din punct de vedere social şi cognitiv. Rolul profesorului este de a monitoriza interacțiunea dintre membri, de a clarifica sarcinile de lucru şi de a evalua calitatea achizițiilor. Elevii/studenții înțeleg că sunt reciproc responsabili de calitatea învățării celorlalți, conştientizând propria contribuție la succesul celorlalți.

## VALIZA ŞI RUCSACUL CU ACTIVITĂȚI

Este un instrument pentru stabilirea punctelor tari (relevarea calităților, competențelor) ale unui adult sau ale unui minor, pentru facilitarea luării unei decizii.




Rucsacul cu calități:



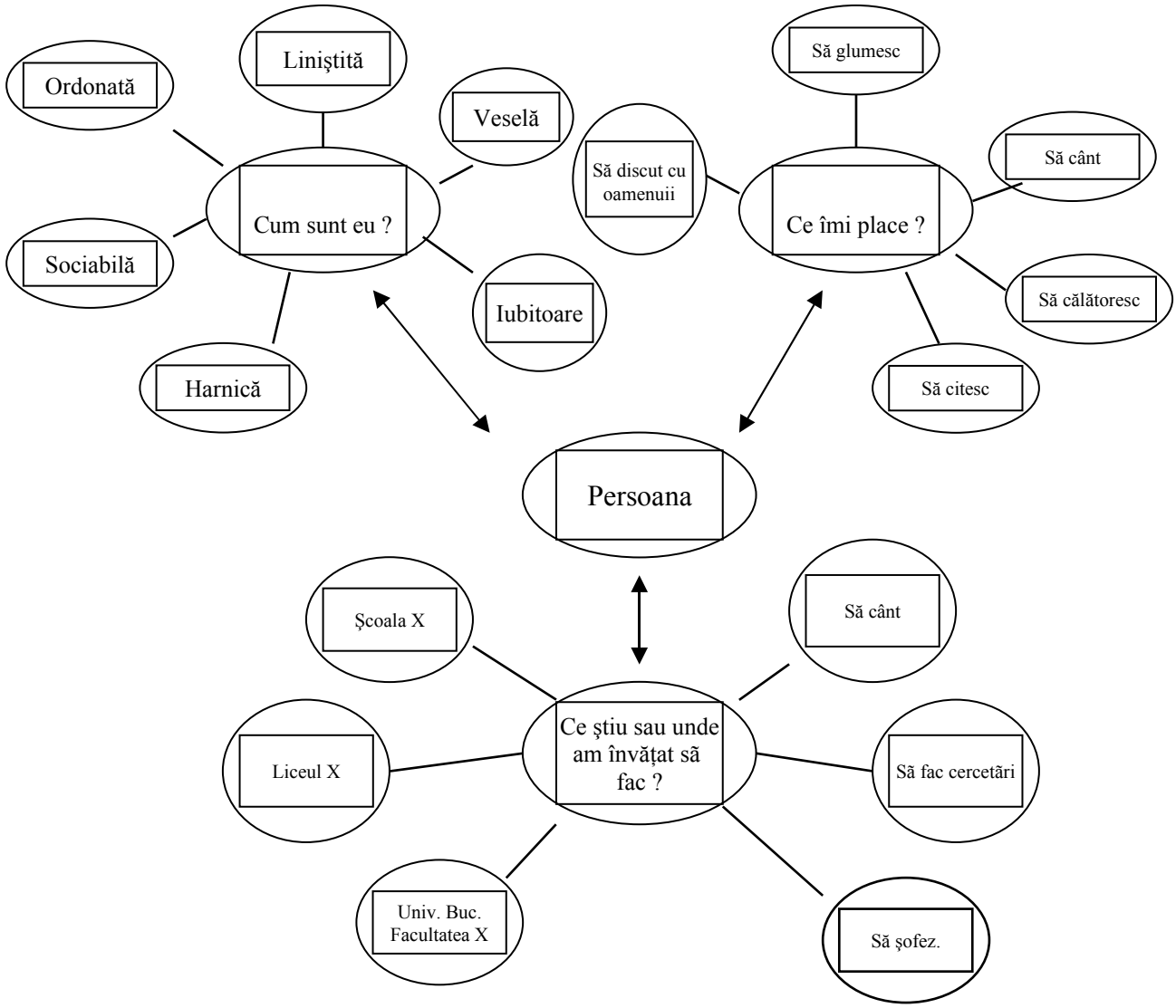
## HARTA INTERESELOR ŞI CALIFICĂRILOR

Pentru a căpăta cât mai multe informaţii şi a descoperi oportunităţi pentru o anumită persoană, aceasta este invitată să deseneze un cerc şi să-şi scrie numele, din cerc pornesc trei ramificaţii în trei direcţii diferite:

- Cum sunt eu ? (stilul personal, capacităţile generale personale ca: respectuos, calm, independent).
- Unde am învăţat ? (studii, calificări personale);
- Ce-mi place ? - interese.

Pentru fiecare din aceste trei ramificaţii persoana îşi scrie câteva calităţi, interese, sau competenţe.

Acest instrument poate fi utilizat şi în activitatea de grup cu clasa, după ce se realizează individual, pot fi discutate în miniechipe de 3-4 elevi, făcându-se astfel schimburi de informaţii, de scheme, se pot identifica mai bine competenţele, interesele comune şi asemănările.



## ROATA UNICĂ

Instrument de autoevaluare a unei persoane în totalitatea factorilor care influentează viața şi cariera acesteia. Ea poate fi utilizată când se stabilesc obiective, când trebuie organizate şi clarificate informații, când se face o revizuire ( revedere) a procesului, când trebuie luate decizii.

Acest mod de bordare a personalității umane este de asemenea în concordantă cu modul holistic de gândire asupra existentei fiintei umane, în care fiecare factor are rolul său şi nu poți considera persoana decât în interdependența acestor factori.

*Există trei nivele ale roții:*

1. nucleul, constituit din obiectivele carierei;
2. nivelul factorilor care influențează luarea deciziilor şi planificarea carierei (8 zone, aspecte, categorii împărțite: 4 factori interni şi 4 factori externi);
3. nivelul factorilor care afectează autoevaluarea.

În ceea ce priveşte nucleul roții, putem să determinăm obiectivele inițiale, sau să încercăm să atingem un obiectiv realist, în concordanță cu starea de fapt rezultată în urma autoevaluării.

*Factorii externi care influențează luarea deciziilor sunt:*

- nivelul studiilor (mediul educației);
- experiența de muncă şi timp liber;
- percepțiile celorlalți asupra persoanei (a celor care contează: părinți, unchi, prieteni, frați etc);
- opțiunile, alegerile pe piața muncii.

*Factorii interni care influențează alegerea unei profesii sunt:*

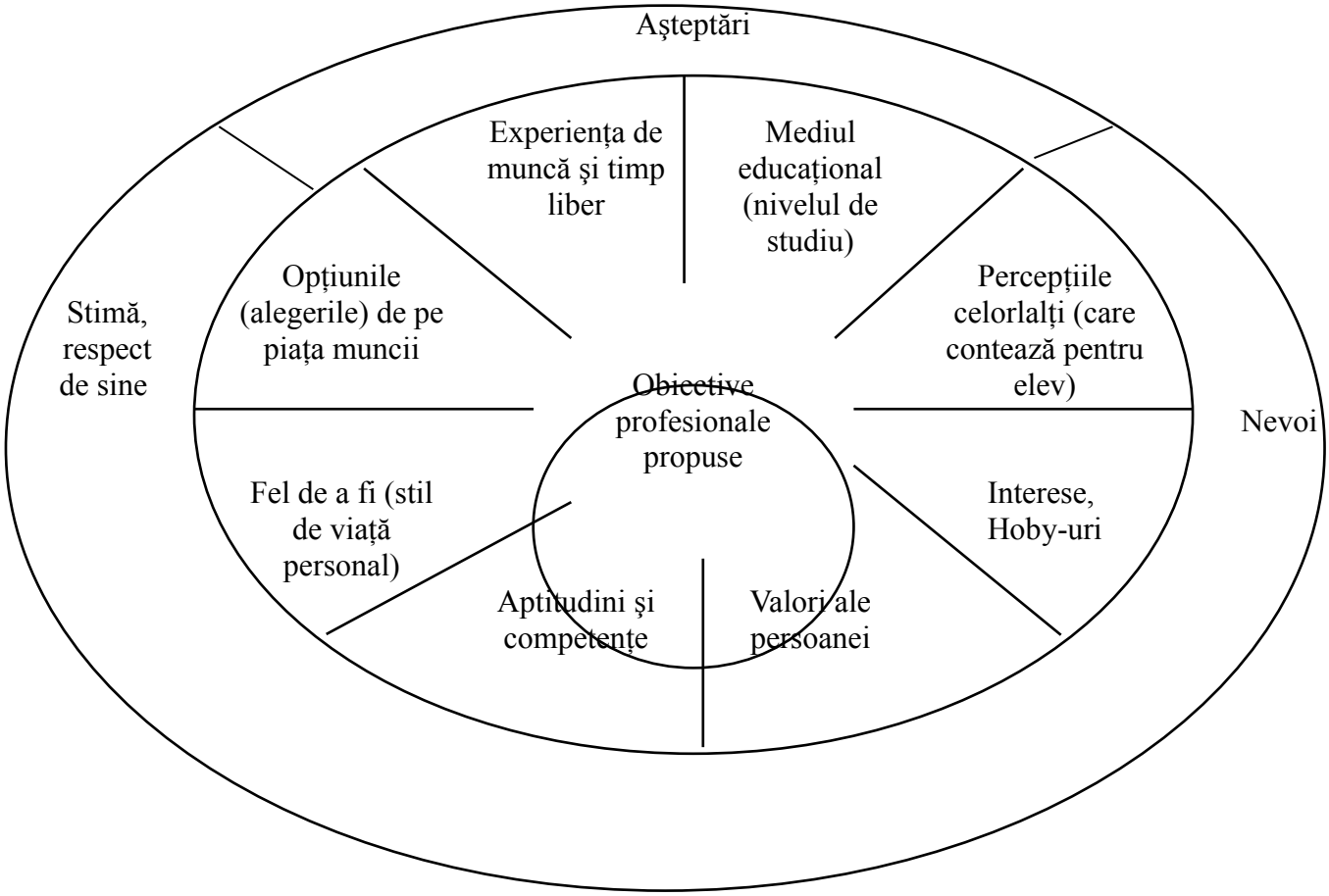
- stilul personal, felul de a fi al elevului;
- aptitudinile si competențele pe care le are elevul;
- valori după care elevul îşi ghidează viața (în ce crede);
- interese şi hobby-uri.

*Factorii care pot afecta serios procesul de consiliere, cu influență asupra eficienței sunt:*

- nivelul stimei de sine, al demnității personale;
- aspectele, asteptările persoanei în legătură cu viitorul său;
- nevoile persoanei.

Acest instrument relevă o imagine completă asupra elevului, dar poate fi utilizat şi parțial, profesorul consilier interesându-se de aspectele sau factorii importanți pentru acel elev.

În cele ce urmează este prezentată forma grafică a Roții unice:


Aşteptări
Experiența de muncă și timp liber
Mediul educațional (nivelul de studiu)
Opțiunile (alegerile) de pe piața muncii
Percepțiile celorlalți (care contează pentru elev)
Stimă, respect de sine
Obiective profesionale propuse
Nevoi
Fel de a fi (stil de viață personal)
Interese, Hoby-uri
Aptitudini și competențe
Valori ale persoanei

# I. EXERCIȚII DE ENERGIZARE

## ACTIVITĂȚI
## EXERCIȚII PENTRU CLASELE I-II

**JOC DE CORESPONDENȚĂ**

Se aleg jetoane ( în pereche- imagini şi cuvinte)
Ex : medic - seringă, şofer – maşină. fiecare elev va alege un jeton ( ex: maşină) pentru care trebuie să caute cel de-al doilea jeton, corespondent cu meseria corespunzătoare.

**2. ALEGE MESERIA PREFERATĂ**

Fiecare elev desenează şi afişează în piept un ecuson cu un obiect reprezentativ pentru meseria aleasă.

**3. „CE ŞTIU DESPRE MESERIA DE…" sau „CUBUL"**

Se împarte clasa în echipe, fiecare echipă va primi un cub pe ale cărui fețe sunt menționate diverse meserii.
Fiecare elev aruncă cubul pe covor, iar meseria de pe fața superioară va fi discutată.

**4. JOC DE ROL**

Învățătorul are biletele întoarse cu fața în jos, iar pe fiecare câte o meserie.
Elevii sunt puşi să aleagă şi vor juca rolul indicat pe bilet; (are libertatea de a-şi alege parteneri).

**5. JOC LACUNAR**

Vreau să fiu……..pentru ca/ca să…….el face (ce face?)……..

**6.GHICITORI**

Cu şi despre profesii şi obiecte caracteristice acestora.

**7. REBUS**

**8. DEFINIȚII**
EX: învață pe elevi = profesor
vindecă oameni = medic

**9. ARUNCAREA MINGEI**

Profesorul spune elevului o meserie, elevul spune un obiect sau o activitate legată de acea meserie, apoi spune alta meserie în timp ce aruncă mingea altui elev…până la ultimul elev.

**10. SCARA ( SĂ OBȚINEM CUVINTE)**

- Medic
- Educator
- Sudor
- Elev
- Reporter
- Inginer
- Economist

**11.MIMICA**

MIMEAZĂ ÎNVĂȚĂTOAREA SAU UN ELEV MAI TALENTAT O MESERIE, IAR CEILALȚI ELEVI TREBUIE SĂ GHICEASCĂ.

**12.ECUSON ( PE SPATE**)

- Fara sa stie despre ce meserie este vorba, fiecare primeste un ecuson pe care este scris numele unei meserii.
- Cel cu ecusonul pe spate are dreptul sa puna 5 intrebari clasei sau celui caruia i-a lipit ecusonul pentru a ghici.

**13. DE CE VENIM LA ŞCOALA?**

- Dialog cadru didactic –elev, elev- elev (familiarizarea cu notiunea de invatare)

**14. JOC. „DE UNDE ÎNVĂȚĂM?”**

- Surse de învățare/ informare

- Jetoane cu surse de învățare

**15. ACTIVITATE ARTISTICĂ**

- Desenează sursa de informare preferată
- Motivează

**16. „ASCULTĂ CU ATENȚIE”**

- învățătoarea citeşte anumite texte cu modalități de învățare bune sau rele.
- Elevii trebuie să identifice modalitățile de învățare pozitive şi negative şi să motiveze, să corecteze greşelile.

**17. ALEGE OBIECTUL CARE TE AJUTĂ SĂ ÎNVEȚI**

- Pe catedră sunt aşezate mai multe obiecte şi fiecare elev alege un obiect care îl ajută să învețe
- Motivează

**18. CORESPONDENȚA**

- Interval orar activități
- Se prezintă activitățile pe care elevul le desfaşoară după orele de curs

**19.EXCURSII, VIZITE, PORTOFOLII**

**20. SCHIMBURI DE EXPERIENȚĂ**
**21. MUNCA ÎN ECHIPĂ**
**22.„10 REGULI PENTRU O BUNĂ ÎNVĂȚARE”.**

Puteți realiza aceste exerciții atunci când simțiți nevoia de o mai bună interrelaționale în cadrul grupului, când aveți timpi morți pe parcursul atelierelor sau pur şi simplu atunci când simțiți nevoia să distingeþi atmosfera. Acestea au atât rol de energizare cât şi un rol educațional, vizând aspecte comunicaționale, afective etc.

## EXERCIȚII PENTRU CLASELE V-VIII

### 1. ADUC O SCRISOARE PENTRU ....

**Pregãtirea:** Scaune mai puține decât numãrul participanților
**Timp:** 5-10 minute
**Mãrimea grupului:** 20-30
***Instrucțiuni***
1. Aranjază scaunele în formă de cerc.
2. Participanții sã stea pe scaune iar cei care nu au un scaun, să stea în mijloc.
3. Persoana din mijloc să spună ceva de genul: "Aduc o scrisoare pentru aceia ce. . . poartă ochelari (au fãcut un duş în dimineața aceea. . . , poartă pantaloni. . . , pentru aceia care poartă ceas, sau orice, în funcție de imaginația lor. )
4. Toþi cei care poarta ochelari trebuie să schimbe scaunele, in timp ce persoana din mijloc foloseşte aceasta oportunitate ca să aducã un scaun pe care să stea.
5. Persoana care e în mijloc să aducă altă scrisoare.
6. Opreşte jocul după 5, 10 minute sau când toată lumea a vorbit, când toată lumea a schimbat locul.

### 2. CINE A INCEPUT?

**Timp:** 10-15 MINUTE
**Mãrimea grupului:** 10-20
**Pregătirea:** spațiu gol**,** ceas sau un cronometru
**Instrucțiuni:**
1. Cere ca un voluntar să părăsească camera.
2. Spune restului de grup să stea în cerc.
3. Hotărăşte cine va fi conducătorul. Spune-le să înceapă o acțiune (să-şi scarpine burțile, să facã din mânã, sã-şi mişte capul, să simuleze cântatul la un instrument. . . ) şi spune celorlalți să facã la fel.

4. Spune conducătorului să schimbe acţiunea des şi toată lumea trebuie să facă la fel.
5.Cheamă înapoi voluntarul şi spune-le să stea în mijlocul cercului şi să ghicească cine e conducătorul. Au 3 minute şi 3 încercări. Dacã nu reuşesc, trebuie sã facă ceva distractiv.
6. Dacă persoana ghiceşte, persoana care a fost conducştorul părăseşte camera şi grupul caută un nou conducător. Şi tot aşa până la sfârşitul jocului.
INDICII pentru FACILITATOR

Din moment ce timpul e un factor presant, e important să-l foloseşti pentru a grăbi dinamica jocului, spunând lucruri precum: "A trecut deja un minut şi prietenul nostru e confuz", "vor reuşi să ghicească?

## 3. EXCURSIA AUTO

Jucătorii stau în cerc şi le sunt atribuite nume de părţi componente de automobil (capota, volan, uşã, etc.). Naratorul spune o poveste despre o excursie cu automobilul. În timp ce naratorul spune povestea, *părţile* menţionate se ridică şi îl urmãresc. Când povestitorul strigă „Pană" fiecare jucător se urcă/caţără pentru un loc. Jucătorul care rămâne pe dinafară, devine narator.

## 4. SPATE ÎN SPATE

Jucătorii stau perechi, cu excepţia unui singur jucător "special". Când el strigă "Spate-n spate!"jucătorii trebuie să se aşeze în spatele partenerului (perechii). Când el strigă "Faţă în faţă" partenerii trebuie să se întoarcă unul spre celalalt şi sã-şi strângă mâinile. La următoarea strigare "Spate-n spate!" şi de fiecare dată după aceea, toţi jucătorii trebuie sã-şi schimbe partenerii. Jucătorul "special" încearcă sã-şi găsească un partener în timpul jocului. Jucătorul rãmas pe din afară devine noul jucător "special".

## 5. VACA OARBÃ

**Cerinţe**: clopoţel şi oameni legaţi la ochi. Toţi jucătorii stau în cerc cu faţa spre centru. O persoană este legată la ochi şi ea este "Vaca oarbă". "Vaca oarbă" este învârtită şi apoi adusă în centrul cercului.

Clopoţelul este pasat de-a lungul cercului şi tot timpul scuturat. "Vaca oarbă" va urma sunetul clopoţelului.

Liderul jocului arata unde se va opri clopoþelul. "Vaca oarbă" trebuie să ghicească la cine s-a oprit clopoţelul (arătând, indicând). Dacă persoana este cea corectă atunci ea va deveni "Vaca oarbă". Dacă greşeşte, jucătorul va continua să fie "Vaca oarbă" până când va reuşi să ghicească persoana corectă.

## 6. GHICI CINE

**Cerințe**: bucăți de hârtie cu nume pe ele, scotch. Fiecare jucător trebuie să aibă un nume lipit pe spate.
**Obiectivul jocului** este de a descoperi cine eşti. Toată lumea se plimbă şi pune celorlalți întrebări. Jucătorii pot răspunde numai cu „da" sau „nu". Jocul este mai atractiv când o temă este adăugată jocului. (ex. Desene animate, personaje din cărți).

## 7. INSULE

**Cerințe**: ridicături sau mici părți de teren. Câteva "insule" sunt alese pe teren. Când muzica se opreşte sau când liderul se opreşte din cântat, toată lumea trebuie să stea pe insule fără a atinge pe altcineva din grup (sau nu neapărat). De-a lungul jocului sunt eliminate insule până când rămâne una singură.

### Variantã: JOC MUZICAL CU FRÂNGHII SAU CERCURI

**Cerințe**: muzica. Jocul acesta este asemănător cu jocul muzical al scaunelor dar nimeni nu este eliminat. Se împrăştie un număr de cercuri şi frânghii în spațiul de joc. Numărul frânghiilor sau al cercurilor va varia în funcție de numărul celor care participa la joc. Muzica va fi dată destul de tare în aşa fel încât fiecare să o audă şi jucătorii vor fi instruiți să se mişte în diferite moduri (săritura, trecere, alergare, etc.). Când muzica se opreşte, grupul va trebui să fie situat pe frânghii sasu pe cercuri. De fiecare dată când muzica se opreşte se va înlătura o frânghie sau un cerc până când toată lumea va sta pe/sau într-un cerc sau frânghie.

## 8. BĂȚUL

Toată lumea va atinge un băț în acelaşi timp. Se rupe bățul în două şi se repetă acțiunea. Se continuă împărțirea bățului până când acesta va deveni foarte mic.

## 9. VREI SĂ-MI CUMPERI MAIMUȚA?

Jucătorii vor sta în cerc. O maimuță şi un vânzător de maimuțe vor sta în centrul cercului, vânzătorul de maimuțe încercând să vândă maimuțe celor din cerc. Vânzătorul de maimuțe va alege un jucător pe care îl va întreba "Doreşti să-mi cumperi maimuța?". Jucătorul va trebui să răspundă pe un ton serios, "nu mulțumesc". Vânzătorul va spune: Maimuța mea poate face lucruri ca…". Maimuța va trebui să facă lucrurile pe care vânzătorul spune că le poate face (să danseze, să țopăie, să cânte un cântec etc.). Jucătorii din cerc vor trebui să spună "Nu, mulțumesc" fără să râdă. Dacă o persoană râde, ea va deveni maimuța, maimuța va deveni vânzătorul, iar vânzătorul va intra în cerc.

## 10. DEGETE LIPICIOASE

Toți jucătorii vor trebui să-şi caute un partener. Un jucător în fiecare pereche va fi liderul iar celălalt va fi cel care ascultă. "Ascultătorul" va trebui să-l urmeze pe lider cât mai aproape posibil, fără a-l atinge.

Liderului i se da posibilitatea de a alege modalitatea de locomoție cum ar fi: târârea, săritura, mersul piticului etc. “Ascultătorul” va trebui să urmeze în tocmai modul de mişcare al liderului. Va fi foarte distractiv când liderul se va opri brusc.

## 11. JOCUL NUMELOR

Fiecare jucător va sta în cerc. Unul din jucători va începe prin a spune “Numele meu este…”. Jucătorul de lângă el continuă prin a spune: “Salut! Numele meu este …iar persoana care stă lângă mine este…”.

**Atelier XI: Trăim în lumea realã 4**

Acțiunea va continua de-a lungul cercului până când ultimul jucător se prezintă şi va trebui să prezinte întreg grupul. Este o bună modalitate de a învăța numele participanților din grup.

## 12. NUMELE RIMĂ

Toată lumea va sta în cerc. Liderii vor avea un rol principal în acest joc, deci trebuie contat pe participarea lor.

**Obiectivul jocului** este de a învăța numele celorlalți, inventând pentru fiecare nume o rimă prostească. De-a lungul cercului fiecare jucător va trebui să inventeze o rimă haioasă cu propriul său nume.

De îndată ce un jucător a spus o rimă, toată lumea o va repeta. Între timp, liderii de joc vor trebui să inventeze o a doua replică la rimă.

## 13. NUMĂR ŞI SPORT

Toți participanții stau în picioare. Animatorul spune un număr şi un sport iar participanții trebuie să formeze grupuri cu numărul de membrii spus de animator şi să mimeze gesturile specifice sportului numit.

Astfel: 1 – golf: 2 – sumo; 4 – tenis de câmp pe perechi; 6 – volei; 8 – formula 1; .....12 – rafting. La ultimul număr/sport animatorul îi stropește cu apă pe participanți, pentru a crea atmosfera râului.

## 14. JOCUL EVOLUȚIEI

4 faze: amoba (se deplasează prin mişcarea vălurită a mâinilor şi picioarelor); dinozaurul (se deplasează greoi şi cu mare tam tam); maimuța (se scarpină în cap şi se deplasează prin sărituri) şi homosapiens (merge drept, mândru). Când facilitatorul spune „Start”, toți participanții sunt amobe şi se comportă ca atare. Ei încep să joace între ei „Piatră, foarfece, hârtie” pentru a evolua la stadiul de dinozauri.

Cei deveniți dinozauri joac cu alți dinozauri acelaşi joc pentru a evolua la stadiul de maimuțe ş.a.m.d. E important ca fiecare participant să se comporte ca animalul din stadiul în care este pentru a putea fi recunoscut de ceilalți. Câştigă cel care ajunge primul homosapiens. La final se vor număra câte amobe sunt, câți dinozauri etc.

## 15. TURNUL

Echipe de 8 – 10 persoane primesc câte 60 coli A4 80 gr. Fiecare echipă trebuie să ridice, în 5 minute, un turn din toate cele 60 de coli. Au la dispoziție 2 minute să stabilească strategia, după care, timp de 5 minute cât durează construcția, nu au voie să vorbească. Turnul trebuie să reziste 30 de secunde fără a fi susținut.

Primesc punctele echipele ale căror turnuri au rezistat 30 de secunde sau mai mult.

## 16. BAM! BUM!

Participanții sunt aşezați în cerc, jos sau în picioare. Unul dintre ei începe să numere normal de la 1. Există două reguli care trebuie respectate: la cifra 7 şi la toate numerele multiple de 7 (14, 21, 28 etc.) se zice: **Bum!** Iar la cifrele care conþin cifra 7 (17, 27 etc.) se va spune **Bam!**. Dacã cineva greşeşte următorul participant va porni iarăşi cu 1. Se va număra până la 100.

Pentru a fi probă de concurs, acest joc se joacă pe rând de către toate echipele participante sau în acelaşi timp dar în încăperi diferite. Vor câştiga cei care reuşesc fie să se încadreze într-un timp stabilit de animatori, fie cei care ajung acela mai repede la 100, fie cei care au cele mai puține greşeli.

## 17. MÂINI ŞI PICIOARE

Animatorul explică mersul jocului: el va da startul şi va număra cu voce tare, ceilalți trebuie să facă aceleaşi gesturi în acelaşi timp. Se porneşte cu 10 bătăi de palme: apoi 9 bătăi de palme una de picior; apoi cu 8 de palme şi 2 de picior ; apoi cu 7 de palme şi 3 de picior ş.a.m.d. Când se ajunge la 10 de picior, se merge înapoi: 9 de picior şi una de palme; 8 de picior şi 2 de palme etc. Dacã un participant greşeşte se ia de la început. Câştigă echipa care ajunge cel mai repede la sfârşit. Se recomandă ca jocul să se joace pe rând de către echipe sau în spații diferite.

## 18. CUTIA CU MAIMUȚE

Obiectiv:
Elevii exersează abilități de rezolvare a problemelor**.**

Desfăşurarea activității:

- Într-un colț al camerei se pune o cutie pe care se scrie "Cutia cu maimuțe" şi participanții sunt informați că ori de câte ori au o problemă pe care vor s-o rezolve o pot scrie pe o bucată de hârtie pe care o vor pune în cutie.
- Se împart foi de hârtie pe care elevii îşi pot nota problemele care îi preocupă. Foile vor fi introduse în cutie.
- In timpul sesiunilor, formatorul îi va ruga pe participanți să se aşeze în grup pentru a comunica mai bine.

- Se distribuie foaia intitulată "Rezolvarea problemelor" fiecarui grup. Se pune un exemplar pe perete.
- Formatorul extrage un bilet din cutie şi citeşte cu voce tare problema după care va cere grupului să ofere soluții.
- Se citesc bilețelele.

## ACTIVITĂȚI DE TIMP LIBER

Am constatat cã sunt pãrinți care petrec mult timp cu copiii lor, căutând activități cât mai variate.

Aceste activități stimulează activitățile sociale ale copilului, spiritul de inițiativă, dezvoltă sentimentul de apartenență al acestuia. Vă propunem câteva sugestii pentru petrecerea în comun a timpului liber:

*1. Pictatul pe față şi corp.* Folosind vopseluri speciale, vă puteți bucura alături de copii de imaginația şi creativitatea lor.

*2. În grădină*. Pentru cei care beneficiază de o „bucată de pământ", îngrijirea plantelor (flori, legume etc.) poate fi o modalitate plăcută de relaxare şi o posibilitate de comunicare afectivă.

*3. Colecția familiei*. Putțpi colecționa, împreună cu copiii dvs., cele mai variate obiecte, lucru care contribuie la dezvoltarea spiritului de echipă în familie.

*4. Campionatele familiei*: cărți, remy, table, şah, scrabble, puzzle, „Nu te supăra, frate!", Piticot, Monopoly etc. Orice joc trezeşte la copii spiritul de competiție, stimulează ambiția şi voința.

*5. Concursuri pe teme din desene animate*. Mai ales pentru copiii mici povestea, jocul, animația sunt metode utile pentru stimularea imaginației şi a proceselor de cunoaştere.

*6. În bucătărie*. Acordați-vă timp pentru a inventa împreună tot felul de rețete culinare.

*7. Voluntariatul*. Implicați-vă împreună, părinți şi copii, în activități de volutariat, inițiate de diverse organizații nonguvernamentale, în folosul comunității (acțiuni pentru: copiii străzii, bătrâni, persoane cu nevoi speciale, bolnavi cronici etc. sau diverse campanii de prevenire).

*8. Produse artistice*. Realizați împreună diverse produse artistice (colaje pe diverse teme, afişe, desene, ornamente, obiecte artizanale, podoabe de pom, cântece, poezii, origami etc.). Cu unele dintre acestea puteți chiar decora casa.

*9. Colțul vesel*. Realizați un mic panou, plasat la vedere, pe care să puteți nota diverse mesaje, enunțuri, însemnări, caricaturi, desene pentru membrii familiei. Acestea dau culoare zilei.